

Doc vs Internet

94.31% Originality	5.69% Similarity	69 Sources
--------------------	------------------	------------

Web sources: 69 sources found

1. http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JPM/article/download/1093/923	1.95%
2. http://repository.upy.ac.id/1263/1/26.%20Purwaningsih%2C%20Siti%20Maisaroh.pdf	1.13%
3. http://eprints.ums.ac.id/44764/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf	0.87%
4. http://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/files/bann...	0.82%
5. http://www.jurnal.upi.edu/index.php/site/find	0.82%
6. http://www.jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/key/-	0.82%
7. https://vickydiatama.blogspot.com/2013/10/pengertian-analisis-validitas-dan.html	0.61%
8. http://textroad.com/pdf/J.%20Basic.%20Appl.%20Sci.%20Res.,%207(8)1-8,%202017.pdf	0.61%
9. https://ekaputramury.blogspot.com/2015/08/pengaruh-penyertaan-modal-pemerintah.html	0.61%
10. https://jurnal.uns.ac.id/bise/article/download/19926/15586	0.61%
11. https://core.ac.uk/download/pdf/80764781.pdf	0.61%
12. http://lib.unnes.ac.id/20598/1/2201411097-S.pdf	0.61%
13. http://antologi.upi.edu/file/MATEMATIKA_DEVI_RATNASARI_1200078_lanjut.pdf	0.51%
14. https://id.123dok.com/document/zpn11r0y-pengaruh-kualitas-pelayanan-terhadap-kepuasan-kons...	0.51%
15. http://lib.unnes.ac.id/22592/1/7311410006-s.pdf	0.51%
16. http://jrem.iseisby.or.id/index.php/id/article/download/29/pdf_raissa	0.51%
17. https://www.neliti.com/publications/253032/pengaruh-citra-merek-kualitas-produk-dan-harga-terha...	0.51%
18. http://jim.unsyiah.ac.id/READ/article/view/2597	0.51%
19. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/3d39172e99d9f013ed05d6d09552b371.pdf	0.51%
20. https://eprints.uns.ac.id/42865/1/K7514043_abstrak.pdf	0.51%
21. http://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/article/download/261/214	0.51%
22. https://bufitristkip.blogspot.com/2015/06/analisis-pengetahuan-prosedural-siswa.html	0.51%
23. https://core.ac.uk/download/pdf/33510999.pdf	0.51%
24. https://lib.unnes.ac.id/18048/1/7350408009.pdf	0.46%
25. http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/download/1682/1888	0.46%
26. https://jupengchaphathoelhy.blogspot.com/2015/03/hubungan-kompensasi-dengan-motivasi-dan.h..	0.46%
27. https://ptkguruku.blogspot.com/2014/08/makalah-matematika.html	0.46%
28. https://anwar-edogawa.blogspot.com/2014/03/metodologi-penelitian-kerangka-teori.html	0.46%
29. https://falahu.files.wordpress.com/2015/02/efektivitas-pembelajaran-inkuiri-terhadap-hasil-belaja...	0.46%
30. https://alisarjunip.blogspot.com/2014/06/pengaruh-bakat-terhadap-hasil-belajar.html	0.46%
31. https://docplayer.info/227772-Pengaruh-kualitas-produk-dan-kepercayaan-terhadap-loyalitas-kons..	0.46%
32. http://eprints.ums.ac.id/29633/8/11._NASKAH_PUBLIKASI.pdf	0.46%
33. https://id.123dok.com/document/qmjk1wq-peningkatan-akhlak-melalui-strategi-pembelajaran-akt...	0.46%
34. https://id.123dok.com/document/zwww4n1z-pengaruh-profitabilitas-terhadap-nilai-perusahaan-den..	0.46%

35. http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/122/jtptiain-gdl-hanikamali-6060-1-skripsi-p.pdf	0.46%
36. http://lib.unnes.ac.id/7025/1/7599.pdf	0.46%
37. https://lib.unnes.ac.id/17805/1/7311409025.pdf	0.46%
38. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pondidikan/article/download/3809/3480	0.46%
39. https://mekasa.blogspot.com/2013/09/aspek-sosial-dalam-novel-air-mata.html	0.46%
40. http://jurnal.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/APM/article/download/130/58	0.46%
41. http://digilib.uin-suka.ac.id/20381/2/11660023_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	0.46%
42. http://ejournal.kopertis10.or.id/index.php/benefita/article/view/2285	0.41%
43. https://danimulyawan83.blogspot.com/2013/01/jurnal-pengaruh-penggunaan-microsoft.html	0.41%
44. http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/JIAM/article/view/1546/0	0.41%
45. http://ejournal.upi.edu/index.php/JBME/article/download/2277/1578	0.41%
46. https://ejournalunsam.id/index.php/jmk/article/view/1137	0.41%
47. http://digilib.unmuhjemmer.ac.id/files/disk1/63/umj-1x-imroatunna-3103-1-jurnal.pdf	0.41%
48. https://dikinsod.blogspot.com/2015/04/peranan-kepala-sekolah-dalam.html	0.41%
49. http://www.academypublication.com/ojs/index.php/jltr/article/viewFile/jltr0602302307/101	0.41%
50. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/a7765c871e3426f402a7148ba1d7ad8c.pdf	0.41%
51. http://eprints.ums.ac.id/57521/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf	0.41%
52. https://text-id.123dok.com/document/dy4k8j3vq-untuk-setiap-objek-i-hitung-rata-rata-jarak-dari-ob...	0.41%
53. http://fkbi.akuntansi.upi.edu/wp-content/uploads/2017/11/ABPE.05_PENGARUH-PENGENDALIA...	0.41%
54. https://pusdiklattekniskemenag.e-journal.id/andragogi/article/download/51/43	0.41%
55. https://benk-s.blogspot.com/2013/11/masalah-variabel-hipotesis-dan-data.html	0.41%
56. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.01.0072.pdf	0.41%
57. http://ecojoin.org/index.php/EJA/article/download/79/79	0.41%
58. http://jurnal.umrah.ac.id/wp-content/uploads/gravity_forms/1-ec61c9cb232a03a96d0947c6478e52...	0.41%
59. https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/3070/10%20JURNAL%20S...	0.41%
60. http://repository.unib.ac.id/8850/2/IV%2CV%2CLAMP%2CII-14-nur.FK.pdf	0.41%
61. http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/download/2100/1165	0.41%
62. http://jurnal.umrah.ac.id/wp-content/uploads/2013/08/Ririn-S-090388201270.pdf	0.41%
63. https://herilhidayat18.blogspot.com/2016/11/perbandingan-hasil-belajar-antara-siswa.html	0.41%
64. https://text-id.123dok.com/document/4yro4w9oy-kegunaan-teoritis-kesiapan-kerja.html	0.41%
65. https://id.123dok.com/document/ynx84mlq-laporan-penelitian-kecemasan-dan-stress.html	0.41%
66. http://digilib.unila.ac.id/23211/18/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf	0.41%
67. http://ejournal.upi.edu/index.php/JBME/article/download/2273/pdf	0.41%
68. http://siat.ung.ac.id/files/wisuda/2014-1-1-84202-411410099-abstraksi-06082014035314.pdf	0.41%
69. http://buscompress.com/uploads/3/4/9/8/34980536/riber_s16-077_296-304.pdf	0.41%



Prosiding Seminar Nasional

“Pengembangan Profesionalisme Dosen dan Guru Indonesia”

<https://semnas.unikama.ac.id/fip/artikel.php>
Vol 2, Tahun 2018 | Halaman 126-130

Media Bongkar Pasang Bangun Ruang untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar

Wimbi Damara Putra¹, Cicilia Ika Rahayu Nita², Denna Delawanti C³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kanjuruhan Malang

Informasi artikel

Kata kunci:
media bongkar
pasang, bangun
ruang.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media bongkar pasang bangun ruang. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa angket. Teknik analisis data penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif diperoleh berdasarkan skor kelayakan media dari ahli. Analisis kualitatif diperoleh dari saran ahli media dan materi. Hasil kelayakan ahli media sebesar 95% dan ahli materi sebesar 78%. Berdasarkan analisis data media bongkar pasang bangun ruang dalam kriteria sangat layak. Media bongkar pasang bangun ruang layak digunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran.

Copyright © 2018 Wimbi Damara Putra¹, Cicilia Ika Rahayu Nita², Denna Delawanti C³. All Right Reserved

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang harus dipelajari siswa SD. Matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit, oleh karena itu banyak siswa yang tidak suka dengan pelajaran matematika. Pembelajaran matematika yang diinginkan yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa terasa mudah dan senang belajar, serta aktif mempelajari pelajaran matematika sehingga penguasaannya dapat lebih optimal (Hakim, 2014).

Pada kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran matematika yang berpusat pada guru. Banyak sekali guru yang mengajarkan matematika dengan langkah-langkah pembelajaran seperti: menyajikan materi pembelajaran, memberikan contoh soal, meminta siswa mengerjakan soal latihan yang terdapat pada buku teks dan kemudian membahasnya bersama-sama (Effendi, 2012). Guru banyak berperan sebagai informan, materi yang penting dicatat dipapan tulis, interaksi guru dan siswa hampir tidak ada. Seharusnya pembelajaran matematika tidak cukup dengan *transfer of knowledge*, tetapi secara mandiri siswa harus membangun pengetahuan dalam pikirannya dengan cara melakukan kegiatan atau pengalaman yang nyata (Nugroho dkk, 2013). Proses pembelajaran yang didominasi guru membuat siswa pasif dan mudah bosan. Akhirnya pengalaman belajar matematika bersama guru yang tidak menyenangkan akan membentuk sikap negatif siswa terhadap pelajaran matematika (Muhtarom dkk, 2016).

Agar siswa aktif dan tidak bosan mengikuti kegiatan pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan membangkitkan minat serta semangat siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan tetapi tetap memiliki unsur keseriusan

sehingga tercipta proses pembelajaran yang kondusif sehingga siswa dapat belajar dengan baik (Agustina dan Novita, 2012).

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting walau perannya hanya sebagai alat bantu. Sebagai alat bantu, media pembelajaran ikut menentukan keberhasilan pembelajaran. Pada proses pembelajaran matematika penggunaan media akan sangat membantu guru dalam menyampaikan konsep materi matematika yang bersifat abstrak. Oleh sebab itu media pembelajaran merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran (Maiyena, 2013).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti hari Selasa, 07 November 2017 pada kelas 2D di SD *Islamic Global School* Malang. Alamat, Jl. S. Supriyadi No. 35 Malang. Pembelajaran materi ciri-ciri bangun ruang sudah didukung dengan media kerangka kubus dari sedotan plastik dan kubus tiruan dari kertas. Kedua media ini gampang berubah bentuk dan rusak. Pada proses pembelajaran guru hanya menunjukkan media tersebut dengan terus menjelaskan materi pelajaran di depan kelas. Siswa hanya memiliki kesempatan untuk melihat saja media pembelajaran bangun ruang tersebut. Meskipun sudah ada media pembelajaran. Kegiatan siswa tetap sama yaitu hanya melihat, mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi yang disampaikan guru dari tempat duduk masing-masing.

Media kerangka kubus dan tiruan kubus dari kertas masih terlalu sederhana dan kurang cocok digunakan pada pembelajaran materi ciri-ciri bangun ruang. Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat termotivasi untuk berperan secara aktif dalam pembelajaran (Nugroho dkk, 2013). Oleh sebab itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat tercipta proses pembelajaran materi ciri-ciri bangun ruang yang kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dikembangkan media pembelajaran bongkar pasang bangun ruang untuk siswa kelas 2 sekolah dasar. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu 1) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran bongkar pasang bangun ruang dan materi pembelajaran ciri-ciri bangun ruang.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan, salah satunya untuk mengembangkan media (Mulyatiningsih, 2012). Penelitian ini dilakukan sampai tahap *development* yaitu mengembangkan media bongkar pasang bangun ruang dan materi pembelajaran ciri-ciri bangun ruang. Selanjutnya media dan materi divalidasi oleh ahli. Validasi ahli diperlukan sebagai evaluator terhadap media dan materi yang dikembangkan peneliti (Yasa dkk, 2017).

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi kelayakan media dan materi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis

Prosiding Seminar Nasional Vol. 2 Tahun 2018 | Hal. 126 – 130

kuantitatif diperoleh berdasarkan skor kelayakan media dan materi. Analisis kualitatif diperoleh berdasarkan dari ahli media dan materi.

Data yang diperoleh dari angket validasi kelayakan media dan materi digunakan untuk menentukan prosentase tingkat kelayakan dengan rumus dan kriteria pada tabel 1. Rumus untuk mengolah data hasil validasi kelayakan diadaptasi dengan modifikasi dari (Akbar,2012) sebagai berikut:

$$\frac{V_m + V_d}{V_t} \times 100\%$$

Keterangan:

V_m = Validasi ahli materi.

V_d = Validasi ahli media.

TSe = Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli).

TSh = Total skor yang diharapkan.

V_t = Validasi kelayakan gabungan.

100% = Konstanta.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media dan Materi

Prosentase Penilaian	Intepretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Sumber: Arikunto, 2010)

Hasil Dan Pembahasan

Setelah media dan materi selesai dikembangkan, selanjutnya peneliti melakukan validasi kelayakan media dan materi. Data ini dikumpulkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan materi. Media divalidasi dengan cara memberikan angket, media, dan RPP kepada ahli media yang merupakan salah satu dosen pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang. Beliau mengajar mata kuliah media pembelajaran. Hasil validasi kelayakan media dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Media

No	Aspek penilaian	Nilai
1	Desain	3,8
2	Penggunaan	3,7
3	Kualitas	4
Jumlah Skor		11,5
Prosentase Skor Hasil Validasi Media		95%

(Sumber: Data olahan peneliti, 2018)

Hasil validasi menunjukkan jumlah nilai ketiga aspek sebesar 11,5 yang berarti media sangat layak digunakan dengan prosentase skor kelayakan media sebesar 95%. Peneliti mendapat saran dari ahli media untuk memperbaiki petunjuk penggunaan. Petunjuk penggunaan diprint menggunakan kertas *art paper* dan dilaminating.

Validasi materi dilakukan dengan cara memberikan angket, media, dan RPP kepada ahli materi yang merupakan salah satu dosen pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang. Beliau mengajar mata kuliah matematika dasar. Hasil validasi kelayakan media dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan Materi

No	Aspek penilaian	Nilai
1	Kelayakan Isi	3,25
2	Kebahasaan	3
3	Sajian	3,3
4	Kegrafisan	3
Jumlah Skor		12,5
Prosentase Skor Hasil Validasi Materi		78%

(Sumber: Data olahan peneliti, 2018)

Hasil validasi menunjukkan jumlah nilai keempat aspek sebesar 12,5 yang berarti materi layak digunakan dengan prosentase skor kelayakan materi sebesar 78%. Peneliti mendapat saran dari ahli materi untuk menambah soal pada kegiatan ayo mengamati. Melalui kegiatan validasi kelayakan media dan materi diketahui prosentase validasi kelayakan gabungan sebesar 86,5% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan para ahli diketahui bahwa media bongkar pasang bangun ruang dan materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan teori sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Agar pembelajaran berjalan dengan optimal maka guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip yaitu efektifitas, relevansi, efisiensi, dapat digunakan, dan kontekstual dalam menentukan media pembelajaran (Rusman, 2017). Ditinjau dari tiap aspek, pada aspek desain mendapat nilai 3,8 yang berarti desain sudah sesuai dengan dengan materi, tujuan pembelajaran, serta tingkat perkembangan siswa. Aspek penggunaan mendapatkan nilai 3,7 yang berarti media tepat dan mudah digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Aspek kualitas mendapat nilai 4 yang berarti media aman dan benar-benar dapat digunakan dalam pembelajaran.

Selain media, materi pembelajaran juga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Susanto, (2013) menyatakan bahwa belajar matematika berarti **kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif** untuk memahami konsep-konsep matematika. Peneliti telah mengemas konsep-konsep tentang ciri-ciri bangun ruang dalam sebuah materi pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar. Materi pembelajaran dilengkapi dengan lembar kegiatan siswa (LKS) dengan bentuk kegiatan mengamati dan berdiskusi. Ditinjau dari tiap aspek, pada aspek kelayakan isi mendapat nilai sebesar 3,25 yang berarti isi materi sudah sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran. Aspek kebahasaan mendapat nilai 3 yang berarti materi ditulis secara efektif

Prosiding Seminar Nasional Vol. 2 Tahun 2018 | Hal. 126 – 130

dan efisien dan sesuai kaidah bahasa Indonesia. Aspek sajian mendapatkan nilai 3,3 yang berarti materi disajikan secara runtut, jelas, dan lengkap. Aspek kegrafisan mendapat nilai 3 yang berarti kualitas teks dan gambar sesuai dengan siswa SD.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran bongkar pasang bangun ruang dan materi pembelajaran ciri-ciri bangun ruang. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa media dan materi yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari prosentase skor validasi kelayakan gabungan sebesar 86,5%. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya bongkar pasang bangun ruang.

Daftar Rujukan

- Agustina dan Novita. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Video Untuk Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Larutan Asam Basa. *Unesa Journal of Chemical Education*, (Online). 1 (1): 10-16, (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/download/149/85>). di akses 2 Agustus 2018.
- Akbar, Sa'dun. 2012. *Panduan Praktik: Implementasi dan Pengembangan Model-model Pembelajaran Aktif Rumpun Sosial*. Malang: Diklat tidak diterbitkan.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Effendi, Leo, Adhar. 2012. Pembelajaran Matematika Dengan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, (Online). 12 (2): 1-10, (http://jurnal.upi.edu/file/Leo_Adhar.pdf). di akses 2 Agustus 2018.
- Hakim, Suardi. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Nalar Pendidikan*, (Online). 2 (2): 237-246, (<http://oaji.net/articles/2015/2196-1436627819.pdf>). di akses 2 Agustus 2018.
- Maiyena, Sri. 2013. Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Materi Global Warming. *Jurnal Materi dan Media Pembelajaran Fisika*, (Online). 3 (1): 18-26, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/fisika/article/download/5546/3889>). di akses 4 Agustus 2018.
- Muhtarom dkk. 2016. Pengembangan Permainan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMP. *PYTHAGORAS*, (Online). 5 (1): 20-31, (<http://journal.unrika.ac.id/index.php/jurnalphythagoras/article/viewFile/235/224>). Di akses 3 Agustus 2018.
- Nugroho dkk. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, (Online). 1 (1): 11-18, (<http://eprints.uns.ac.id/14419/1/1769-3958-1-SM.pdf>). di akses 3 Agustus 2018.
- Yasa, Arnelia, Dwi dkk. 2017. Modul Komik Tematik Berbasis *Multiple Intelligence* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar*, (Online). 26 (2): 175-181, (<http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/download/1384/pdf>). di akses 23 Juli 2018.